Люди

Благодаря многовековым исследованиям и врожденной приспособляемости люди и их поселения процветают во всех мирах Соглашения и за их пределами. Люди, рожденные и выросшие в изолированных или необычных местах, иногда развивают физические и умственные черты, отличные от тех, которые считаются нормой для их вида. Будь то десятилетия взаимодействия с другими видами или адаптация к суровым условиям окружающей среды, эти особенности отражают постоянное стремление человечества к изменениям и прогрессу.

Альтернативные расовые модификаторы

Люди сильно различаются в результате адаптации к условиям жизни, происхождения и даже генетических модификаций. Следующие модификаторы характеристик могут быть выбраны вместо модификатора +2 к любой характеристике.

Легче пера

Люди, родившиеся в диаспоре, на космических станциях или в других условиях низкой гравитации или невесомости, иногда развиваются по-другому. Такие люди могут быть выше и стройнее, с меньшей, чем обычно, мышечной массой. У этих людей модификаторы характеристик это: +4 Ловкости и –2 Силы.

Тяжелее камня

Люди, которые адаптировались к миру с высокой гравитацией, развивают толстую мускулатуру и более крепкие формы. Они проводят большую часть своей жизни, борясь с суровыми условиями, чем взаимодействуя с другими. У этих людей модификаторы характеристик это: +2 Сила, +2 Ловкости и -2 Харизмы.

Альтернативные расовые особенности

Культурные, генетические и мистические влияния, которым подвергаются некоторые люди, могут создавать расовые особенности, отличные от нормы.

Усыновлённый

Многие люди процветают в расово разнообразных мегаполисах, а некоторые люди усыновлены представителями другого вида. Люди с этой расовой особенностью приобретают глубокое понимание принятой ими культуры и получают бонус +2 к проверкам Культуры, чтобы вспомнить знания о нелюдях, и проверкам Маскировки, чтобы замаскироваться под гуманоида другой расы. Это заменяет расовую особенность "Умелый".

Сумеречный взгляд

Люди, которые живут в окружающей среде, которой не хватает регулярного воздействия яркого естественного света, например, в сумеречных городах Верчеса или подземных комплексах Абаллона, как можно лучше адаптируются к своему окружению. Люди с этой расовой чертой имеют сумеречное зрение и бонус +2 к проверкам Внимания. Это заменяет расовую особенность "Умелый".

Крепкий

Небольшие группы людей живут в достаточно суровых условиях, где всё хочет тебя убить, и на протяжении поколений у них вырабатывается иммунитет к этим условиям. Люди с этой расовой особенностью получают бонус +2 к испытаниям Стойкости против опасностей окружающей среды и радиационных эффектов. Кроме того, они сокращают продолжительность дезориентации и тошноты на 1 раунд. Это заменяет опытных.

Классовые опции

Следующие варианты классов отражают человеческую универсальность, но любой персонаж, отвечающий требованиям, может их выбрать.

Дарование Мистика: Крестоносец

Вы служите божеству доброго мировоззрения или чувствуете связь с идеалами справедливости, милосердия и праведности. Вы посвящаете себя защите слабых и уничтожению зла и тирании. Эту связь могут принимать только персонажи доброго мировоззрения.

•Божества: Йомедей, Саренрей.
•Связанные навыки: дипломатия и мистицизм
•Заклинания: 1-й - отражающая броня, 2-й - щит для другого, 3-й - ускорение, 4-й - защита от смерти, 5-й - укрепление защиты, 6-й - высшее укрепление брони

Владение оружием (Экс) 1 уровень

Крестоносцы получают больше боевой подготовки, чем большинство мистиков, сосредотачиваясь на оружии, которое предпочитают их божества. Вы получаете черту Обращение с Высокотехнологичным Оружием Ближнего Боя, а на 3-м уровне вы получаете для него черту "Привычное оружие". Если вы уже имеете эту черту, вместо этого вы получаете одну дополнительную боевую черту, требованиям которой вы соответствуете.

Клятва защитника (Св) 3 уровень

В начале каждого хода вы можете обьявить одного союзника в пределах 30 футов от вас находящимся под вашей защитой. В качестве ответного действия, когда атака поражает выбранного союзника, вы можете совершить одну атаку ближнего или дальнего боя против врага, который атаковал. Если ваша атака попадает, она не наносит урона, но этот враг получает состояние Сбит с цели до конца своего следующего хода.

Поразить зло (Св) 6 уровень

Один раз в день в качестве сопутствующего действия вы можете наполнить силой света одно оружие, к которому прикасаетесь, сделав из него священное оружие. Если оружие наносит критический удар по злому существу, оно получает критический эффект "Ранение" в дополнение к любому другому критическому эффекту, который имеет оружие. Если у оружия уже есть критический эффект "Ранение", вместо этого оно получает критический эффект "Серьёзное ранение" или "Ошеломление" (на ваш выбор). Оружие сохраняет эти преимущества в течение 1 минуты за каждый уровень мистика. Вы можете активировать эту дарованную силу несколько раз в день, тратя 1 ПР каждый раз после первого.

Священное оружие (Св) 9 уровень

Раз в день вы можете потратить 10 минут на добавление одного из следующих оружейных сопряжений к одному оружию по вашему выбору: правидное, священое, милосердное или возвращающееся. Оружие сохраняет это сопряжение в течение 24 часов или до тех пор, пока вы снова не воспользуетесь этой способностью.

Божественная защита (Св) 12 уровень

Вы получаете +2 бонус к испытаниям против эффектов страха и болезней, включая магические и сверхъестественные болезни. Кроме того, всякий раз, когда вы преуспеваете в испытании против болезни, вы излечиваетесь от неё.

Сияющая аура (Св) 15 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать 60-футовую эманацию с центром на вас, которая длится 1 час. Эта аура обеспечивает преимущества вашей божественной защиты выбранным вами существам внутри области.

Ангел-хранитель (Св) 18 уровень

Если полученный урон снижает ваше здоровье до 0, даже если вы умираете, вы можете потратить 3 ПР, чтобы остаться в живых и оставаться в сознании с 1 ПЗ. Вы можете использовать эту способность в качестве ответного действия, когда у другого существа, которое вы видите, ПЗ падает до 0, тратя 3 ПР, чтобы позволить этому существу остаться в живых и в сознании с 1 ПЗ. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете сделать это снова только после, 8-ми часового отдыха.

Боевой стиль: Сидящий в засаде

Стиль сидящего в засаде фокусируется на скрытности, тактическом позиционировании и превосходных рефлексах, для получения преимущества. Чтобы выбрать этот стиль боя, у вас должен быть классовый навык Скрытность.

Бдительность (Экс) 1 уровень

Вы всегда начеку и быстро реагируете на опасность. Вы получаете дополнительную черту Улучшенная инициатива. В первом раунде боя, вы получаете бонус +1 к броскам атаки оружием по каждому врагу, ходящему после вас, до начала вашего следующего хода.

Подлый выстрел (Экс) 5 уровень

Когда вы преуспеваете в проверке Скрытности, чтобы спрятаться, противодействуя проверке Внимания цели или когда вы в надёжном или полном укрытии от цели, в качестве действия полного хода вы можете совершить одну дальнюю атаку по этой цели, которая наносит дополнительный урон, равный половине вашего бонуса Ловкости.

Смертельные рефлексы (Экс) 9 уровень

Когда враг атакует вас до того, как вы предприняли какие-либо действия в бою, вы можете использовать свои быстрые рефлексы, чтобы отомстить. В качестве ответного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы совершить одну атаку из оружия дальнего боя сразу после атаки врага.

Использовать укрытие (Экс) 13 уровень

Когда вы пытаетесь пройти проверку Скрытности, чтобы спрятаться от врага, который может вас видеть, вы получаете бонус +4 к проверке, если вы пытаетесь спрятаться в надёжное или полное укрытие. Вдобавок всякий раз, когда вы пытаетесь выполнить проверку Скрытности, чтобы спрятаться во время снайперской стрельбы (Основная книга правил стр. 148), штраф к вашей проверке Скрытности составляет всего -10.

Выстрел из засады (Экс) 17 уровень

В качестве действия полного хода вы можете совершить одну атаку, которая, помимо нанесения обычного урона и эффектов, заставляет цель получить состояние Сбит с цели до конца своего следующего хода. Вы также можете использовать эту способность как основное действие против любого существа застигнутого врасплох.